

Zur Rekonfiguration von Subjektivität in/beim digitalen Spielen

Compagna, Diego

Veröffentlichungsversion / Published Version
Arbeitspapier / working paper

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Compagna, D. (2010). *Zur Rekonfiguration von Subjektivität in/beim digitalen Spielen*. (Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien, 06/2010). Duisburg: Universität Duisburg-Essen Campus Duisburg, Fak. für Gesellschaftswissenschaften, Institut für Soziologie. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-422179>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under Deposit Licence (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

The background of the entire page is a complex, abstract pattern of overlapping, semi-transparent wireframe cubes. These cubes are arranged in a way that creates a sense of depth and three-dimensional space, with some appearing closer and more detailed than others. The lines of the cubes are thin and dark, creating a dense, textured effect.

KULTUR- UND TECHNIKSOCIOLOGISCHE STUDIEN

no 06/2010





Working Papers
kultur- und techniksoziologische Studien

bis 2011: http://www.uni-due.de/soziologie/compagna_wppts
seit 2012: <http://www.uni-due.de/wppts>
no 06/2010

Herausgeber:
Diego Compagna, Karen Shire
Layout:
Vera Keyzers

Kontaktadresse:
Universität Duisburg-Essen
Institut für Soziologie
Diego Compagna
diego.compagna@uni-duisburg-essen.de

Ein Verzeichnis aller Beiträge befindet sich hier:
<http://www.uni-due.de/wppts>

ISSN 1866-3877
(Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien)

Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien - Copyright

This online working paper may be cited or briefly quoted in line with the usual academic conventions. You may also download them for your own personal use. This paper must not be published elsewhere (e.g. to mailing lists, bulletin boards etc.) without the author's explicit permission.

Please note that if you copy this paper you must:

- include this copyright note
- not use the paper for commercial purposes or gain in any way

You should observe the conventions of academic citation in a version of the following form:

Author (Year): Title. In: Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien (no xx/Year). Ed.: Diego Compagna / Karen Shire, University Duisburg-Essen, Germany, at: <http://www.uni-due.de/wppts>

Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien - Copyright

Das vorliegende Working Paper kann entsprechend der üblichen akademischen Regeln zitiert werden. Es kann für den persönlichen Gebrauch auch lokal gespeichert werden. Es darf nicht anderweitig publiziert oder verteilt werden (z.B. in Mailinglisten) ohne die ausdrückliche Erlaubnis des/der Autors/in.

Sollte dieses Paper ausgedruckt oder kopiert werden:

- Müssen diese Copyright Informationen enthalten sein
- Darf es nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden

Es sollten die allgemein üblichen Zitationsregeln befolgt werden, bspw. in dieser oder einer ähnlichen Form:

Autor/in (Jahr): Titel. Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien (no xx/Jahr). Hrsg.: Diego Compagna / Karen Shire, Universität Duisburg-Essen, Deutschland, in: <http://www.uni-due.de/wppts>

Vorwort

In der Reihe "Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien" (WPktS) soll die diesbezügliche Forschung, die am Lehrstuhl von Prof. Karen Shire (Ph.D.) erfolgt, dokumentiert werden und NachwuchswissenschaftlerInnen, die eine sehr gute Seminar- oder Abschlussarbeit in einem vornehmlich kultur- und techniksoziologischen Rahmen verortet haben, die Möglichkeit gegeben werden diese in Form eines Aufsatzes einer breiteren wissenschaftlichen Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Außerdem soll die Reihe aber auch als Plattform für den inhaltlichen Austausch mit KollegInnen dienen und steht insofern auch (Nachwuchs-)WissenschaftlerInnen anderer Universitäten und Instituten für die Veröffentlichung ihrer Arbeiten offen.

Eine soziologische Betrachtung von Technik zeichnet sich unter anderem dadurch aus, dass das Bedingungsverhältnis zwischen den technischen Artefakten und den sozialen Kontexten, in die jene eingebettet sind, als ein interdependentes - zu beiden Seiten hin gleichermaßen konstitutives - angesehen wird. Diesem Wesenszug soziologischer Perspektiven auf Technik trägt der Titel dieser Reihe Rechnung, insofern von einer kulturellen Einfärbung von Technik sowie - vice versa - eines Abfärbens von technikhärenten Merkmalen auf das Soziale auszugehen ist. Darüber hinaus schieben sich zwischen den vielfältigen Kontexten der Forschung, Entwicklung, Herstellung, Gewährleistung und Nutzung zusätzliche Unschärfen ein, die den unterschiedlichen Schwerpunktsetzungen und Orientierungen dieser Kontexte geschuldet sind: In einer hochgradig ausdifferenzierten Gesellschaft ist das Verhältnis von Sozialem und Technik von je spezifischen Ent- und Rückbettungsdynamiken gekennzeichnet. Die vorliegende Working Paper Reihe möchte mit jeder Ausgabe einen kleinen Beitrag zur Klärung dieses verschlungenen Verhältnisses leisten.

Die Reihe WPktS erscheint seit 2008; jede Ausgabe kann als PDF-Dokument unter <http://www.uni-due.de/wpkts> herunter geladen werden.

Die Herausgeber

Duisburg, im November 2010

Zur Rekonfiguration von Subjektivität in/beim digitalen Spielen

Diego Compagna

Universität Duisburg-Essen, Institut für Soziologie / diego.compagna@uni-duisburg-essen.de

Keywords

Digitale Spiele, Subjektivierung, Philosophische Anthropologie, Körper

Abstract

Dieses Working Paper widmet sich den Besonderheiten virtueller Handlungsräume in digitalen Spielen. Die folgenden Ausführungen werden dabei von der Annahme getragen, dass die lebensweltlichen Schwierigkeiten, die Handlungsräume digitaler Spiele als soziale Räume wahrzunehmen bzw. anzuerkennen, vor allem der (im herkömmlichen Sinne) 'Körperlosigkeit' dieser Interaktionsräume geschuldet ist. Zudem stellt das Verhältnis des/der Spielers/in zu 'seiner'/'ihrer' Spielfigur die soziologische Handlungstheorie, mithin philosophisch anthropologische Entwürfe, vor großen Herausforderungen: Handelnde/r und Handlung treten auf eine eigentümliche Weise auseinander, so dass elementare Annahmen bezüglich der Konstitution des Subjektes und von Subjektivität nicht mehr greifen oder den Sachverhalt unangemessen verkürzend darstellen. Die Kernelemente, um die die folgenden Überlegungen vor dem Hintergrund digitaler Spielhandlungen kreisen, sind das Verhältnis des/der Handelnden zu seiner/ihrer Handlung, die Abwesenheit des Spieler/innen-Körpers im Interaktionsraum digitaler Spiele und die tief greifenden Konsequenzen dieser Beobachtungen auf Subjektivierungspraxen von Gegenwartsgesellschaften.

Einleitung

Das Verhältnis zwischen Spieler und Spielfigur (Avatar bzw. Model - im Folgenden: Avatar) in digitalen Spielen ist ein eigentümliches und wirft bei genauer Betrachtung einige grundsätzliche, die Handlungstheorie betreffende Fragen auf: Wer bzw. was handelt und wo findet die Handlung statt? Zunächst fällt auf, dass zwei (Handlungs-)Räume unterschieden werden können. In einer typischen Spielsituation kann einerseits zwischen der menschlichen Spielerin und ihrem unmittelbaren Handlungsraum und andererseits dem Repräsentanten der menschlichen Spielerin, ihrem "Avatar" (vgl. Neitzel 2001: 66), der im 'eigentlichen' Spielraum agiert, unterschieden werden. Der Handlungsraum des Spielers ist gekennzeichnet durch ein vergleichsweise sehr enges Betätigungsfeld, das sich auf den Radius von ca. einem Meter erstreckt und in dem Bewegungsabläufe typisch sind, die sich im Wesentlichen auf feinmotorische Finger-, Hand-, Arm- und Kopfbewegungen beschränken. Der Handlungsraum 'seines' Avatars erstreckt sich hingegen (je nach Spiel) über weite Flächen; hinzu kommt, dass in dem Spielraum ein vielfältiges Handlungsinventar mit unterschiedlichsten Bewegungsabläufen durchgeführt werden kann (vgl. Thon

2007; Nohr 2007). In der Literatur wird häufig eine weitere, dritte Raum-Ebene herausgestellt, die dem Spielraum mehr Gewicht verleiht als dem Spielerin-Raum: 1.) "Physical Space" (Spielerin-Raum), 2.) "Game-play Space" (Spielraum) und 3.) "Social-symbolic Space" (Sozialraum); entscheidend dabei ist, dass der Ort an dem soziale bzw. symbolisch-vermittelte Interaktionen stattfinden einhellig innerhalb des (virtuellen) Spielraumes angesiedelt wird (Kerr 2006: 127; vgl. Neitzel 2004a: 196; Thon 2007: 46ff).

Im Handlungsraum digitaler Spiele kommen die Körper der am Spiel beteiligten Akteure nicht vor. Die Avatare verfügen allerdings über eine, zwar virtuelle, aber hinsichtlich der Wirkmächtigkeit ihrer Handlungen durchaus 'quasi-physischen' Präsenz. Diese unterscheidet sich jedoch deutlich von der der menschlichen Akteure, die wiederum mit den Avataren auf sehr eigentümliche Weise eng gekoppelt sind. In verschiedenen Kontexten technisch vermittelter Interaktionen ist der physische Körper der Beteiligten hinsichtlich des Interaktionsgeschehens nicht anwesend (bspw. beim Telefonieren, Chatten, etc.); kaum ein Bereich bildet jedoch so annähernd vollständig den sozialen Interaktionsraum ab - bzw. stellt diesen vielmehr dar - als der Handlungsraum digitaler Spiele (Gärtner/Arbeitskreis Digital-Game & -Gaming Forschung 2010).

"In einem Großteil der Spiele stehen dem Spieler ein oder mehrere 'elektronische Stellvertreter' zur Verfügung, die er mittels Tastatur, Maus oder Joystick durch die virtuelle Welt steuert. Unsichtbar mit ihm verbunden erleben sie 'gemeinsam' Abenteuer, überwinden Hindernisse, meistern Probleme. Hier von einer Beziehung im herkömmlichen Sinne oder von einem wirklichen Verschmelzen zu reden wäre falsch. Es sind spezifische Fähigkeiten des Spielers, die in der Steuerung seines Stellvertreters sichtbar werden. Schnelle Reaktionen, präzise Bewegungen oder vorausschauendes Handeln - all dies entspringt dem Können des 'Marionettenspielers'." (Sleegers 2007: 17f)

Nur wenige Seiten weiter heißt es in einem anderen Beitrag aus dem Sammelband "Digitale Spielräume" (Kaminski/Witting 2007): "Der Spieler 'verschmilzt' mit seiner Spielfigur (seinem 'Avatar') und erweitert durch zahlreiche Übungssequenzen sein Körperschema, ähnlich einem Autofahrer, der gelernt hat, 'eins' zu werden mit seinem Auto." (Witting 2007: 24) Zwischen dem Marionettenspieler und dem Computerspieler gibt es jedoch einen beträchtlichen Unterschied, der über die Frage nach dem Grad der Kopplung zwischen Spieler und Avatar hinausgeht: Die Wirkmächtigkeit einer Marionettenhandlung ist abhängig von der Bereitschaft meiner Mitspielerin zu Boden zu gehen,

wenn ich sie erdolche oder den Kuss anzunehmen, den ich ihr anbiete; die Verlässlichkeit der programmierten Spielumwelt vorausgesetzt (ähnlich wie die Gesetze der Schwerkraft im realen Leben vorausgesetzt werden) wird jedoch der Außerirdische sterben, wenn ich ihn mit dem Laserstrahl meiner Waffe treffe. Erst durch die, zwar in einem virtuellen Raum, aber in diesem sich faktisch konstituierende Wirkmächtigkeit ihrer Handlungen, erlebt die Computerspielerin die Spielhandlungen als 'real' (vgl. Neitzel 2004a: 197f; 2004b: 170f).

Digitale Spiele sind hinsichtlich ihrer Inhalte und Motivationen gar nicht so verschieden von den üblichen Spielen der Gesellschaften in denen sie gespielt werden; und wie komparatistische Studien zeigen, werden sie auch gar nicht so verschieden - also kulturell jeweils deutlich gefärbt - wie diese gespielt (vgl. Kerr 2006: 106ff). Was sie auszeichnet ist der Ort und die Eigentümlichkeit der Handlungen innerhalb dieser 'virtuellen Räume'. Eine nähere Beschäftigung mit digitalen Spielen vermag es nicht nur Umgangsweisen mit sich verändernder Handlungsträgerschaft aufzudecken (Rammert 2008: 18), sondern auch in einem besonderen Maße dominante soziale Muster an den Konfliktlinien zwischen diesen 'neuen' (virtuellen) und den tradierten (realen) sozialen Wirklichkeiten auszumachen. Die folgenden Ausführungen werden von der Annahme getragen, dass die lebensweltlichen Schwierigkeiten, die Handlungsräume digitaler Spieler als soziale Räume wahrzunehmen bzw. anzuerkennen, vor allem der (im herkömmlichen Sinne) 'Körperlosigkeit' dieser Interaktionsräume geschuldet ist. Darüber hinaus ergeben sich aus einer näheren Beschäftigung mit dem Handlungsvollzug und -erleben, aufgrund des eigentümlichen Verhältnisses zwischen Spielerin und Avatar, weit reichende Konsequenzen für die Subjektkonstitution, die als Ausdruck einer Rekonfiguration von Subjektivität schlechthin gedeutet werden können.

Handeln in/mit Digitalen Spielen

Britta Neitzel entwickelt das Spieler-Avatar Verhältnis entlang der Unterscheidung von "Point of Action" (PoA) und "Point of View" (PoV) (Neitzel 2007; vgl. Thon 2007: 34ff). Sie geht einerseits davon aus, dass das Verhältnis zwischen Spielerin und Avatar von engen Rückkopplungsschleifen gekennzeichnet ist, also "kybernetische" Merkmale aufweist (Neitzel 2004a: 198f). Andererseits hält sie an der Trennung zwischen der Spielerin-

Perspektive außerhalb des Spielraumes (PoV) und des Handlungs-Ortes innerhalb des Spielraumes (PoA) fest (Neitzel 2004a: 201; 2007: 13). Wenngleich der Spieler 'Handlungen' im Spielraum ausführt, so ist sich dieser dennoch immer 'bewusst', dass ein technischer Repräsentant (sein Avatar) diese Handlungen in einem 'bloß' virtuellen (qualitativ anderen und von der Spieler-Wirklichkeit strikt zu trennenden) Raum ausführt (Neitzel 2004b: 248f). Diese Trennung macht sie also vornehmlich an der Beobachterabhängigkeit des Spielers im Verhältnis zu seinem Avatar fest (Neitzel 2007: 10; 2004a: 206ff). So kennzeichnet sie einerseits den Spielraum unter Rückgriff auf Mead als symbolischen Interaktionsraum (Neitzel 2004a: 196), fasst aber den Avatar als Demarkationslinie auf, die sich zwischen der Spielerin und ihren Handlungen im Spielraum schiebt: Die Spielerin beobachtet ihren Avatar, während dieser eine 'Handlung' ausführt, mit dem jene wiederum durch Rückkopplungsschleifen eine zwar kybernetische aber 'verdoppelte Einheit' realisiert. Sie stellt diesen Sachverhalt als eine "Verdoppelung des Körpers des Spielers in einen realen und einen Datenkörper" (Neitzel 2007: 11; vgl. 2004a: 206) dar:

"Das Videospiel verdoppelt im Gegensatz zum Spiegelbild die Realität nicht, es erweitert sie. Doch es gleichen sich die Gesten, mit der die Beziehung des Bildes zur Realität außerhalb des Bildes ausgetestet wird. Hebt das Kind den Arm so lange vor dem Spiegelbild, bis es schließlich erkennt, dass es selbst das Spiegelbild hervorruft, auf dem es selbst und seine Umgebung abgebildet ist, so erprobt der Videospieler die möglichen Eingaben so lange, bis er sehen kann, in welcher Weise seine Handlungen an die Bewegungen auf dem Monitor gekoppelt sind, um dann entsprechende Bewegungen und Bilder hervorzurufen. Trägt das Spiegelbild dazu bei, die Realität zu organisieren, so trägt das Bild im Videospiel dazu bei, sie auszuweiten." (Neitzel 2004b: 170f)

Obschon sie damit eine gewisse Verwischung der Grenzen feststellt (vgl. auch Neitzel 2004a: 198f), wird das Spieler-Avatar Verhältnis durch die Beobachterperspektive bestimmt, die der Spieler dem Avatar gegenüber einnimmt (Neitzel 2007: 10; 2001: 63). Diese Auffassung untermauert sie unter anderem mit der Abwesenheit einer Rollenübernahme und/oder Identifikation des Spielers mit 'seinem' Avatar (Neitzel 2004a: 202ff).

Sowohl die Darstellung des Verhältnisses als kybernetischen Rückkopplungs-Kreislauf als auch die Kennzeichnung des Spielraumes mit Meadschen Konzepten ("Social-symbolic Space"), sind mit ihrer Gesamtdarstellung nur schlecht vereinbar und mögen nicht vollends überzeugen; vielmehr weisen sie den Weg in eine anders gelagerte Darstellung des Spieler-Avatar Verhältnisses: Wenn das Verhältnis zwischen Spielerin und Spielhandlung-

gen als kybernetisches System dargestellt wird, so leuchtet nicht ein, gerade den Avatar als dazwischen geschaltete Größe zu sehen, der diese Einheit wieder zerbricht. Stattdessen lässt sich gerade mit Meads Begriff der Geste das Spielerin-Avatar Verhältnis als ein Verhältnis darstellen und begreifen, das (handlungs-)subjektkonstitutive Züge für die Spielerin aufweist. Der Avatar und die von diesem durchgeführten Handlungen können als Analogon zur vokalen Geste (Mead 2002: 100ff) aufgefasst werden. Die Perspektivenübernahme von Alter kann analog zur vokalen Geste auf die Ebene der Handlungsgesten verortet werden: Die von Ego erzeugten und ebenso wie von Alter wahrgenommenen Laute und die dadurch (vereinfacht) ermöglichte Vergegenwärtigung der symbolischen Bedeutung der vokalen Geste kann auf die Handlungsgeste übertragen werden (Mead 2002: 105). Gerade in "third person games" (von Neitzel als "semi-subjektives Point of View" (Neitzel 2007: 18) bezeichnet und von ihr als paradigmatisch für die Auftrennung von Spieler und Avatar ins Feld geführt (Neitzel 2004a: 206)) ist diese Analogie besonders augenfällig. Der Spieler (Ego) kann die Perspektive seiner Mitspielerin (Alter) einnehmen, nicht nur weil er wenn er etwas sagt genau das hört was sie hört, sondern auch weil er sich selbst beim Handeln zusieht, genauso wie sie ihn sieht. Die herausragende Bedeutung der vokalen Geste spielt sich bei Mead selbstredend auf einer sehr basalen Ebene der phylo- und ontogenese des 'Sozialen' als Erzeugung symbolisch-vermittelter (intersubjektiv hergestellter) Wirklichkeit ab (Mead 2002: 131, 178, 193, 226). Nichts desto trotz deutet eine ausbuchstabierte Meadsche Lesart des Spieler-Avatar Verhältnisses auf eine enge Kopplung (trotz oder gerade wegen der Möglichkeit einer 'Selbstbeobachtung' der eigenen Spielhandlungen verkörpert durch den Avatar) und nicht auf eine Spaltung.

Der Versuch durch die Adaption von einem Cybertext-Modell dem Spieler-Avatar Verhältnis beizukommen (Friedman 1995), lässt sich als stärkere 'Hereinnahme' des Avatars in den Rückkopplungskreislauf verstehen: Spieler und Avatar bilden eine kybernetische 'Einheit' bzw. ein komplexes Steuerungssystem (Aarseth 1997: 51ff), in dem die von Neitzel betonte Unterscheidung zwischen Herstellungs- und Verwendungskontexten (Neitzel 2001: 63ff), genauso wie die strikte Trennung von Spieler und Avatar, der sich in ihrer Argumentation zwischen dem Spieler und den symbolischen Handlungsraum im Spiel legt (Neitzel 2004a: 201), an Bedeutung verlieren (vgl. Friedman 1995: 73). Der Spieler bildet mit dem von ihm gesteuerten Avatar eine Einheit und befindet sich gemein-

sam mit 'seinem' Avatar folglich im Spielraum, so dass die Unterscheidung zwischen PoA und PoV obsolet wird. Voraussetzung hierfür ist natürlich, dass es zu einer erfolgreichen Anpassungsleistung des Spielers an die Spiel- bzw. vielmehr Avatar-Steuerung gekommen ist (Sleegers 2007: 18; vgl. Pias 2002: 16ff; Neitzel 2004a: 200). Der Avatar wird in dieser Perspektive zu einer Handlungs-Prothese des Spielers, in der Spielhandlung selbst bilden Spieler und Avatar einen integrierten Schaltkreis (Baudrillard 1989: 125; vgl. Bartels 2007: 84ff).

Postnukleare Handlungstheorie

Diese Sichtweise stößt freilich auf kulturell bedingte Unwegsamkeiten (Schneider 2005); diese reichen von Descartes formulierte Vergewisserung und damit Verankerung des Selbst im "Geist" des Akteurs (Descartes 1992; vgl. Schroer 2005: 12f) über Webers Begriffsbestimmung des Sozialen als Rekonstruktion des subjektiv (also eindeutig im Akteur zu verortenden) gemeinten Sinns einer Handlung (Weber 1990: 1) bis hin zu Parsons "unit act" Modell (Parsons 1968: 43f). Die "Einheit des Akteurs" und die ihm exklusiv zugeschriebene Handlungsträgerschaft (vgl. Honneth/Joas 1980: 48ff), die auf eine Destabilisierung des christlich-theistischen Weltbildes zurückgeführt werden kann (Blumenberg 1981: 88ff; 2007: 691ff), ist ihrerseits vielfach geschwächt worden - maßgeblich von Darwins Evolutionstheorie, Freuds Psychoanalyse und Durkheims sozialen Funktionalismus (Greshoff et al. 2003: 9). Diese erfährt durch avancierte, stark interaktive technische Systeme - für die Avatare ein gutes Beispiel sind - und deren Handlungsmächtigkeit eine weitere Sollbruchstelle (Rammert/Schulz-Schaeffer 2002: 11f; 2008). So ist es nicht verwunderlich, dass Avatare neben Robotern, Cyborgs, Hybriden und "jenen robusten Organismen, die nach der atomaren Katastrophe die Erde beleben" (Baecker 2007a: 228) für das Einläuten der "nächsten Gesellschaft" von Baecker ins Feld geführt worden sind (Baecker 2007b).

Das Spieler-Avatar Verhältnis führt der handlungstheoretisch sensibilisierten Beobachterin plastisch vor Augen, welchen Herausforderungen gegenwärtige und künftige Handlungsmodelle sich stellen müssen. Die Herausforderung geht weit über die Feststellung von Neitzel hinaus, dass "vielleicht [...] gerade dieses Sowohl-als-auch, die Auflösung der

eindeutigen Subjekt- und Objektpositionen im Spiel, [...] uns dazu bringt, so gerne (Computer)sie zu spielen." (Neitzel 2001: 67) Ganz ähnlich wie (und lange vor) Neitzel umschreibt Helmuth Plessner das Spiel als eine zutiefst von Ambiguität geprägte Tätigkeit:

"Spielen ist immer ein Spielen mit etwas, das auch mit dem Spieler spielt, [...] eine gegenseitige Beziehung, die zur Bindung verlockt, ohne doch soweit sich zu verfestigen, daß die Willkür des einzelnen ganz verlorengelht. Gleichwohl besteht die Gefahr des Umschlags, in jedem Augenblick. Die lockere, bildhafte Bindung verfliegt dann, und die Eindeutigkeit schiebt sich an ihre Stelle: aus dem Spiel wird Ernst, aus dem sich Jagen, Fangen und Balgen wird Kampf, das Bild wird von der Wirklichkeit verdrängt. Solange man nur so tut, als ob ..., solange man auf die bildhaften Qualitäten der Dinge, ihr Wippen und Schwingen, ihr Rollen und Tanzen, die Schmalheit des gespannten Seils, die Glätte des Bodens, die Schiefheit der Gleitfläche, die Elastizität des Balles anspricht, ist die Bindung da. Entzieht man sich ihrer Resonanz, verwandeln sie sich in die Qualität ihres Ernstes, in Dinge des Gebrauchs und der eindeutigen Wirklichkeit." (Plessner 1961: 102)

Im Spiel befindet sich die Spielende (bei aller Flüchtigkeit) in einem von Plessner als "utopischen Standort" (Plessner 1975: 288ff) bezeichneten konstitutiven 'Zwischenraum' der Subjektgenese. Ein Paradoxon, das (wie alle Paradoxe) nur durch eine konsequente Temporalisierung des Prozesses entparadoxiert und (von Plessner) in den Blick genommen werden kann (Luhmann 1994: 74, 83; 2005). Die Position die das Subjekt zu sich selbst einnimmt wird von Plessner als exzentrisch beschrieben, insofern das Subjekt sich selbst nur als Objekt begegnen kann. Die Selbstermächtigung des 'Menschen' als Subjekt erfolgt also über den Umweg der Selbstloslösung, denn als "exzentrisch organisiertes Wesen muß er sich zu dem, was er schon ist, erst machen." (Plessner 1975: 309) Ob der 'Mensch' tatsächlich schon etwas ist, bevor er sich als (soziales) Subjekt 'hergestellt' hat (und zugleich worden ist) ließe sich gerade vor dem Hintergrund von Meads Akteursmodell (Mead 1987: 241f) sowie sozialkonstruktivistischer (Berger/Luckmann 2003: 70f) und "neostrukturalistischer Wissenssoziologie" (Frank 1997: 610; vgl. 174ff) trefflich in Frage stellen (vgl. Foucault 1978; 1997; 2004a; 2004b). Die Position, die - aus Plessners anthropologischer Perspektive - der 'Mensch' bei dieser Bewegung einnimmt, ist eine Leerstelle, sie verliert sich in der Bewegung; die Subjektkonstitution muss nach Plessner folglich vielmehr als Prozess denn als lokalisierbare Ermächtigung aufgefasst werden:

"Wie die Exzentrizität keine eindeutige Fixierung der eigenen Stellung erlaubt (d.h. sie fordert sie, hebt sie jedoch immer wieder auf - eine beständige Annullierung der eignen Thesis), so ist es dem Menschen nicht gegeben, zu wissen, 'wo' er und die seiner Exzentrizität entsprechende Wirklichkeit steht." (Plessner 1975: 342)

In der oben angerissenen Figuration eines Spieler-Avatar Verhältnisses das sich mit Mead analog zur herausgehobenen Stellung der vokalen Geste verhält, steht die Spielerin sich selbst 'unbewegt' beobachtend gegenüber und füllt damit die Leerstelle aus. Die Ortlosigkeit der Subjektkonstitution wird aufgrund der Hybridität der handelnden Entität topographierbar. Diese Verortbarkeit der subjektkonstitutiven Akte geht jedoch einher mit dem Verlust des Subjektes als zwar oszillierende, aber materiell dennoch als Einheit (ex post zumindest) ausmachbare Entität. Plessners Subjekt-Diagnose schließt mit einem Paukenschlag ab, der instruktiv zu dem hier Dargestellten ins Verhältnis gesetzt werden kann:

"Die Exzentrizität seiner Lebensform, sein Stehen im Nirgendwo, sein utopischer Standort zwingt ihn, den Zweifel gegen die göttliche Existenz, gegen den Grund für diese Welt und damit gegen die Einheit der Welt zu richten. [...] [W]ie die exzentrische Positionsform Vorbedingung dafür ist, daß der Mensch eine Wirklichkeit in Natur, Seele und Mitwelt faßt, so bildet sie zugleich die Bedingung für die Erkenntnis ihrer Haltlosigkeit und Nichtigkeit." (Plessner 1975: 346)

Die Fragmentierung der Handlungseinheit in eine Gleichzeitigkeit des 'Hier' und 'Dort' führt zwar zu einem (zumindest während des Spielens, also temporären) Stillstand der Pendelbewegung und einem 'Verlassen' des utopischen Standortes zugleich aber auch zu einer Auflösung/Auslöschung von Plessners Nullwert bzw. apodiktischer Setzung, nämlich, dass es 'Menschen' gibt. Das Spielerin-Avatar Verhältnis lässt sich konzeptionell in die Konstitution einer Handlungseinheit auflösen, die handlungstheoretische Bemühungen mit der in Frage Stellung grundlegender Prämissen konfrontiert. Dabei steht weniger die Einheit der Handlung als vielmehr die des Handelnden auf dem Spiel; jene lässt sich sozialtheoretisch einfangen, diese geht dabei allerdings endgültig - und zwar über Plessners Exzentrizitätsthese hinaus - verloren.

Körpertechniken, Technologien des Selbst und Subjektivierungspraxen

Marcel Mauss' viel zitierter Aufsatz "Die Techniken des Körpers" (1978) zeigt auf eindrückliche Weise, dass selbstverständliche Tätigkeiten nicht nur kulturell überformt sondern geradezu sozial determiniert sind:

"Technik des Hustens und Ausspuckens. Dazu eine persönliche Beobachtung. Ein kleines Mädchen konnte nicht ausspucken und sein Schnupfen verschlechterte sich jedesmal

dadurch. Ich habe mich darüber informiert. Im Dorf seines Vaters, in Berry, und besonders in der Familie seines Vaters, kann man nicht spucken. Ich habe ihm beigebracht auszuspuken. Ich gab ihm vier Sous für jedes Ausspucken. Da es unbedingt ein Fahrrad haben wollte, hat das Mädchen Ausspucken gelernt. Sie ist die erste in der Familie, die ausspucken kann." (Mauss 1978: 215f)

So bemerkenswert diese (und viele weitere) Schilderungen von Mauss hinsichtlich der 'Unnatürlichkeit' des Körpers - insofern dieser nur im Modus der Körperanwendung für den Akteur manifest wird - auch sein mögen, deuten sie auf den ersten Blick zunächst einmal lediglich auf die soziale Bedingtheit jeglicher Körperpraxen hin. Damit ist aber auch implizit ausgesagt, dass Soziales sich in den Körpern fortwährend einschreibt und mit diesen zutiefst verbunden ist (Bourdieu 1979: 139ff; Villa 2006: 64ff). Der Wirklichkeitsraum des Sozialen, mithin menschlicher Praxis, ist aus dieser Sicht auf das engste mit dem Körper von jeher verknüpft: Von den alltäglichen Interaktionskontexten (Garfinkel 2007) bis hin zu hochspezialisierten Kontexten der Wissensproduktion in Laboratorien (Knorr-Cetina 1988) spielt der Körper - und seine kulturell jeweils sehr spezifische Codierung - eine konstitutive Rolle für die Handlungsfähigkeit von Akteuren. Auf der einen Seite kann dies zur Konstatierung und Bemängelung von Einschränkungen bei der Gestaltung virtueller - und das heißt hier körperloser - Räume führen, die sich letztlich doch immer auf das 'Bekannte' beziehen und daran orientieren (Yee et al. 2009). Auf der anderen Seite kann die Teilnahme an den virtuellen Wirklichkeiten digitaler Spiele (so realweltlich orientiert auch immer diese sein mögen) als subversives Moment gelten - und zwar hinsichtlich ganz konkreter sozialer Muster der (spätmodernen) Gegenwartsgesellschaften. Eine Unterwanderung des Sozialen schlechthin könnte zumindest zwar auch in Betracht gezogen werden, wenngleich das Soziale als Modus wirklichkeitskonstituierender Akte vermutlich so widerstandsfähig ist wie jene robuste "Organismen, die nach der atomaren Katastrophe die Erde beleben" (Baecker 2007a: 228) werden - sofern freilich diese oder andere ähnlich gravierende Katastrophen nicht eintreten werden. Der Widerstand gegenüber digitalen Spielen - so grundsätzlich die Bedeutung des Körpers (bislang) für die Konstitution des Sozialen auch sein mag - kann in der relativ spezifischen Bedeutung, die der 'Körper' für die Herstellung von Subjektivität hat gesucht und gefunden werden. Einer bestimmten Form von Subjektivität, die im Zuge eines Individualisierungsprozesses der Moderne erst entstanden ist und sich verfestigt hat (vgl. Beck/Beck-Gernsheim 2008).

Auf das interdependente Verhältnis zwischen Individualisierung und Moderne hat - vor dem Hintergrund funktionaler Ausdifferenzierung - mit besonderem Nachdruck bereits Émile Durkheim hingewiesen (Durkheim 1999). Funktionalistische Ansätze haben in Durkheims Fußstapfen tretend den Sachverhalt mit weiterführender theoretischer Schärfe ausbuchstabiert (vgl. Luhmann 2008a; Parsons 1994: 185ff). Auf Seiten der Individuen konstituiert sich Identität hier einerseits als notwendige Bedingung des Managements verschiedenster Rollenerwartungen unterschiedlichster Teilsysteme, an denen diese im Modus der Teilinklusion teilnehmen und mit der Umschreibung von Exklusionsindividualität konsequent auf den Begriff gebracht werden kann (Hillebrandt 1999; vgl. Schneider 2002: 158ff; Parsons 1975). Auf der anderen Seite nötigt die Differenz von Selbst- und Fremdreferenz den Individuen eine fortwährende Reflexion auf, die sich schlicht aus dem Umstand der Verlegenheit ob der vielfältigen Wahlmöglichkeiten ergibt:

"Die Gesellschaft zeichnet nicht mehr die Lösungsrichtung vor, sondern nur noch das Problem; sie tritt dem Menschen nicht mehr als Anspruch an moralische Lebensführung gegenüber, sondern nur als Komplexität, zu der man sich auf je individuelle Weise kontingent und selektiv zu verhalten hat." (Luhmann 2008b: 194)

Ist die Beschreibung des Individualisierungsprozesses von Anbeginn als ambivalent dargestellt worden - Durkheims Begriff der Moral ist der fehlenden Entsprechung zwischen gesellschaftlich geforderter organischer Solidarität und individueller Einsicht geschuldet (Müller 1992) -, so steht das Konzept der Subjektivierung (anders als funktionalistische Ansätze) dem Programm der Moderne insgesamt skeptisch gegenüber. So kann Subjektivierung einerseits als Effekt von Individualisierung qua funktionaler Ausdifferenzierung mehr oder weniger negativ konnotiert (vgl. Hahn 1986) oder aber als dessen notwendige Bedingung und Kehrseite wahrgenommen werden:

"Was sich historisch als gesellschaftliche Differenzierung darstellt, spiegelt sich ontogenetisch im Zuge einer immer differenzierteren Wahrnehmung von, und Konfrontation mit, vervielfältigten und spannungsreichen normativen Erwartungen. Die internalisierende Verarbeitung dieser Konflikte führt zu einer Autonomisierung des Selbst: das Individuum muß sich gewissermaßen als selbsttätiges Subjekt selber erst setzen. Insofern wird Individualität nicht in erster Linie als Singularität, nicht als askriptives Merkmal, sondern als Eigenleistung gedacht - und Individuierung als eine Selbstrealisierung des Einzelnen." (Habermas 2008: 440)

Die Herstellung von Subjektivität verläuft unmittelbar oder auch nur mittelbar - aber immer noch - maßgeblich über den Körper: In den aufkommenden Beichtpraxen des ausgehenden Mittelalters (Hahn 1982; Foucault 1997; 2004a), im Drill der neuzeitlichen Kasernen und dem strikten Reglement totaler Institutionen (Foucault 2002) oder in besonderem Maße in der modernen industriellen Akkordarbeit (Heintz 1993: 154ff, 234ff; Giddens 1997: 199ff) sowie epidemiologisch sensibilisierten modernen Medizin (Sarasin 2001). Die Selbstthematisierung (der körperbezogenen Begehrlichkeiten und Befindlichkeiten) und die Disziplinierung des Selbst (im Drill und der Algorithmisierung der Produktionsarbeit) sind nicht das Ergebnis eines zum inneren Monolog angeleiteten modernen Individuums, sondern das einer über die Jahrhunderte um den je eigenen Körper kreisenden Selbstthematisierung und -beherrschung. "Die Fabrikation des zuverlässigen Menschen" (Treiber/Steinert 1980) hat viele Quellen; sie können auch in den Routinen und Reglements der Klöster und dem normierenden Einfluss - über die Klostermauern hinaus - der im 13.Jh. aufkommenden mechanischen Uhren gesucht werden (Mumford 1986; Landes 2000: 48ff; Volti 2006: 143ff), aber alle schlagen sich durch den Körper ihre Bahn: Dessen Müdigkeit gilt es zu bezwingen, dessen Lüste zu überwachen, dessen leibliches Wohl zu sichern, dessen Handlungsablauf einer Maschine gleich zu koordinieren, etc. pp.

Entkörpertes Handeln als subversive Praxis

Die zunehmende Relevanz des Körpers aufgrund einer verstärkt aufkommenden sozialen Zurechenbarkeit und damit Erwartbarkeit von körperbezogenen bzw. -modellierenden Handlungen - diese Tendenzen folglich 'bloß' als Supplement des Individualisierungsprozesses darzustellen (Nollmann 2005) -, stellt nur einen Ausschnitt der Dynamik dar und argumentiert zudem latent auf einer den Sachverhalt verkürzenden, weil technikdeterministischen Folie. Die Sammelbände von Paula-Irene Villa (2008) und Barbara Orland (2005a) oder die Monographie von Susie Orbach (2009) geben ein differenzierteres Bild der zunehmenden und ambivalenten Bedeutung des Körpers. Wenngleich die Ambivalenz häufig im Sinne einer neoliberalen Selbstermächtigung durch -gestaltung aufgelöst wird. So z.B. in Sabine Maasens Aufsatz "Schönheitschirurgie: Schnittflächen flexiblen Selbstmanagements" (2005); dabei zeigt sich gerade in der bidirektionalen Überschreitung der

Grenze zwischen 'eigenem' und 'fremdem' die Ambivalenz der inflationären Körperpraxen besonders deutlich: Die vermeintlich 'eigene' Natur wird hier nicht unterwandert durch die Aneignung eines Kulturproduktes (der chirurgische Eingriff), indem das Selbst in freier Gestaltung und subversiven Unterwanderung dominanter Subjektivierungscodierungen (in diesem Fall v.a. von Geschlechts- und Leistungszurechnungen) zu einem Cyborg stilisiert wird; vielmehr geht es darum den kulturell konstruierten Naturanteil anzureichern und zu optimieren (Wehling 2008). Hier wird durch eine die Cyborg Metapher arg verkürzende oder gar unzulässige Reifizierung - auf die Jutta Weber und Barbara Orland bereits 2003a bzw. 2005b aufmerksam machen - diese dem Gouvernmentalitäts Konzept subsumiert.

Die zwei Konzepte meinen allerdings etwas grundsätzlich unterschiedliches, ja gar diametral entgegen gesetztes: Gouvernmentalität ist eine Verwaltungspraxis, die bezogen auf die Herstellungspraxen des Selbst einige Parallelen zu Webers Begriff der Lebensführung aufweist, insofern auch hier rekursiv organisierte subjektive Anpassungsleistungen, die eine Inverhältnissetzung des Selbst zu gesellschaftlichen Anforderungen ermöglichen, thematisiert werden (vgl. Foucault 1993a: 186; Lemke 2008; Heins 1990: 121 Fn108, 147). Wohingegen die Cyborg Metapher auf eine subversive Befreiungspraxis hinweist:

"Für Haraway sind Körper und Geist, Mensch und Tier, Organisches und Anorganisches, Mensch und Maschine keine wertenden Oppositionen, in der immer eine Seite der anderen gegenüber als inferior begriffen wird, sondern es sind Verhältnisse, Intensitäten, die Koppelungen vorantreiben, und die sich wieder entkoppeln, um neue Verhältnisse zu bilden. Der cyborg ist ein 'boundary engeneer' [...], ein Produkt erfinderischer Verkoppelungen. Und so sind dies auch die Körper für Haraway, die sie als 'objects of knowledge' und 'material-semiotic nodes' [...] bestimmt, deren Grenzen sich in sozialen Interaktionen materialisieren. Diese Grenzen sind virtuelle Grenzen, das heißt, welche Körper sich hierbei materialisieren, ist - theoretisch - unbeschränkt, die Limitation dessen, was ein Körper tun kann, ist allerdings eine Frage jeder Kultur. Das heißt, die potentiellen Fähigkeiten der Körper übersteigen immer die Aktualitäten, die eine Kultur zulassen kann. Warum sollte also, so Haraway weiter, der Körper nicht durch das interface zu einem Teil der Maschine werden, warum sollte der Computer nicht durch das interface menschlich werden." (Angerer 1999: 178)

Die 'Ironie gesellschaftlicher Wirklichkeit' besteht allerdings darin, dass die Arbeit am Körper im allgemeinen - zu der u.a. im speziellen auch die Körpermodellierung durch chirurgische Eingriffe gehört - auf die Stabilisierung dominanter Kategorien abzielt und nicht umgekehrt auf die Implosion dieser (Gebauer 1996). Jutta Webers Sorge, die Techno- und Lifesciences würden das Potential einer "radikale[n] Infragestellung einer

natürlichen bzw. biologischen Zweigeschlechtlichkeit" (Weber 2003a: 204) verspielen, ist vor dem Hintergrund 'banaler' alltäglicher Handlungs- und Deutungspraxen - auf die, wenn wir Mannheim und Wittgenstein Glauben schenken, jede noch so formale und wissenschaftliche Wissensproduktion gründet (Mannheim 1995; Wittgenstein 1990) - erst recht begründet. Da wo offensichtliche 'Körperbrüche' die Etablierung von Monstrositäten - Entitäten, die sich einer etablierten Zuordnung entziehen (Bowker/Star 1999: 302ff; Haraway 2006) - androhen, müssen diese als Quelle von Verunsicherungen neutralisiert werden (Schneider 2005).

Wir sind genauso wenig zu den Cyborgs geworden, die Donna Haraway in ihrem Manifest beschreibt (1995), wie die Darstellungen im Manifest von Marx und Engels (1848) Utopie geblieben sind. Und es mag Haraways Weitsicht geschuldet sein, den/die/das Cyborg in einem 'Manifest' vorgestellt zu haben. Die Entwicklungen der Techno- und Lifesciences finden entweder als buchstäbliche Technologien des Selbst 'Verwendung' oder werden institutionell in bestehende Muster eingepasst (Foucault 1993b; Kalender 2010), und können insofern dem Konzept der Gouvernmentalität subsumiert werden. Auch die potentielle Auflösung von Körperlichkeit im Cyberspace geht mit einer umso obsessiveren Beschäftigung des Körpers einher, als mit einer Auflösung der Subjekt-Körper Semantik (Angerer 1999). Der Möglichkeitsraum für Körperprojektionen nimmt zu, wobei die realweltliche Körperlichkeit im Reflex für die je eigene Selbstvergewisserung und -vergegenwärtigung umso bedeutsamer und aufgrund biomedizinischer Fortschritte in ihrer Bedeutung sogar noch potenziert wird (vgl. Beck-Gernsheim 2008).

Kathy Davis' - inzwischen historisches Beispiel - von Michael Jacksons 'Metamorphose', stellt zwar einen prominenten Fall von 'surgical passing', aber dennoch nur eine Ausnahme der erfolgreichen Unterwanderung sozialer Muster und Herstellung von Monstrosität dar. Ebenso erhalten die Metamorphosen der Performance Art Künstlerin Orlan gerade aus der Diskrepanz des Möglichen aber gesellschaftlich tabuisiertem ihre Faszination (Poster 2008). Die tagtägliche Arbeit am und Sorge um den eigenen Körper als wesentlichen Teil der Herstellung von Subjektivität, die sich selbst hinter den unauffälligsten - weil weit verbreiteten - Verhaltensweisen verbirgt, wie bspw. der bevorzugte Konsum von Bio-

Lebensmittel (Dovgonos/Compagna 2011, i.E.), steht im strikten Widerspruch zu der 'Körperlosigkeit' in den virtuellen Räumen digitaler Spiele.

"Da im Zuge der Säkularisierung unserer Lebensläufe der irdische Teil - im Gegensatz zu früher - gleichzeitig auch der wichtigste, weil einzige Teil geworden ist, hat unser Körper und alles, was mit ihm zusammenhängt, als Folge hiervon eine ungeheure Aufwertung erfahren, angefangen bei der Ernährung und Bekleidung über Trimm-Dich-Pfade und Erholung bis hin zu Kosmetik und - mit geballtem Kompetenzanspruch - zur Medizin. Denn der gute Gesundheitszustand, das einwandfreie Funktionieren des Körpers ist nunmehr die alleinige und ausschließliche Garantie für unser Leben, und zwar für unser ganzes Leben. Welkt er dahin, so welkt heute automatisch auch unser Leben dahin. [...] Wir lassen den körperlichen Gesundheitszustand fachärztlich überwachen und bei der kleinsten Einbuße umgehend durch nötige, oft auch unnötige Eingriffe und Einnahme von Medikamenten wiederherstellen. Wir ernähren ihn qualitativ hervorragendst, schlucken vorbeugend zusätzliche Vitaminpräparate und essen Müsli, damit ihm ja nichts fehle. Wir kleiden ihn in Samt und Seide, duschen ihn täglich in einem Schaumbad, parfümieren und deodorieren ihn, stellen ihn zum Arbeiten in vollklimatisierte Räume, garantieren seine Unversehrtheit durch Arbeitsschutzgeräte und -gesetze aller Art, legen ihn zum Schlafen auf Spezialmatratzen in Gesundheitsbetten, treiben Jogging und schließen uns Antiraucherkampagnen an, gönnen ihm Freizeit und Muße sowie einen sommerlichen und einen winterlichen Erholungsurlaub." (Imhof 1984: 223f)

Arthur Imhofs zynische Bemerkungen zur eklatanten Bedeutungszunahme des Körpers in Folge einer direkten Inverhältnissetzung zum je eigenen, spezifischen Leben - als dessen Garanten und einziger manifesten Sinngebenden Instanz - sind nun beinahe drei Jahrzehnte alt. Vor dem Hintergrund biomedizinischer Fortschritte muss seine Diagnose noch pointierter formuliert und teilweise nachjustiert werden, wenngleich der Aussagegehalt im Kern unverändert bleibt. So lässt sich eine tief greifende Verschiebung des Verhältnisses von Krankheit und Gesundheit konstatieren, wonach ursprünglich 'natürliche' körperliche Gegebenheiten als Verbesserungswürdig gelten. Die Interventionsentscheidung (Gewicht, Falten, Schüchternheit, etc. pp.) und das Entstehen 'neuer' Krankheiten (ADHS) steht zur Disposition und zwar deutlich unterhalb der ehemals als 'Naturgegeben' wahrgenommenen körperlichen Verfasstheit (Wehling et al. 2007). Hier eine grundsätzliche Auflösung der Natur/Kultur Dichotomie anzunehmen, ist irreführend, da dies unterstellt, der Naturbegriff des 19. Jh. wäre natürlicher als der des 20. Jh. und so fort. Vielmehr tritt die Natur/Kultur Dichotomie durch die entstandenen Verunsicherungen in Erscheinung und steht erst in Folge dessen hinsichtlich ihrer Normierenden Wirkung zur expliziten Disposition (Weber 2003b).

"Die ethische Debatte über die Perspektiven des Neuro-Enhancements ist notwendig. Aber sie ist abgesehen von den klar zu definierenden Missbrauchskonstellationen keine Debatte darüber, was man moralisch und rechtlich verbieten oder erlauben sollte. Sie ist eine Debatte darüber, was die Menschen sein wollen und in welcher Gesellschaft sie leben wollen. [...] Wenn man dem sich in modernen Gesellschaften ausbreitenden Leistungs- und Optimierungswahn entgegentreten will, muss man die Ausbildungs- und Berufsstrukturen ändern. Das ist sicher nicht einfach. Aber man darf nicht glauben, hier schon etwas erreicht zu haben, wenn man stattdessen Neuro-Enhancement verbietet." (Daele 2009: 114)

Der virtuelle Raum von digitalen Spielen konstituiert sich aufgrund der Wirkmächtigkeit von - in einem realweltlichen Sinn - körperlosen Entitäten (Spielfiguren - Avatare, Models, etc.). Diesen Raum als 'sozialen Raum' anzuerkennen würde bedeuten die Subjektivierungspraxen, die sich verstärkt mit der ganz konkreten Arbeit am Körper verschränken, zu unterwandern, mithin Subjektivität als solche - zumindest in der derzeit geltenden Fassung und Art der Herstellung - in Frage zu stellen. Dem Treiben innerhalb virtueller Räume das Attribut von 'Sozialität' anzuerkennen bedeutet nicht nur auf die kontingente Fragilität vermeintlich stabiler und 'natürlicher' Zurechnungsmuster hinzuweisen, sondern auch die damit verbundenen sozialen Schichtungen und Hierarchien anzugreifen - von denen die heterosexuelle Matrix nur eine, freilich besonders offensichtliche, darstellt.

Fazit

Gil Scott-Herons Song "The Revolution Will Not Be Televised" (1970) ist das Popmusik-Gegenstück zu Baudrillards 'Schweigen der Massen': Die sich in der medialen Darstellung und Aufbereitung von Zeichen abspielende gesellschaftliche Wirklichkeit und deren inflationärer medienimmanenter Verweissog führen zu einer Implosion realweltlicher (klassischer) Kategorien des 'Sozialen' (Baudrillard 1979). Das subversive Potential digitaler Spiele ist - wenngleich sie sich nicht auf der Straße abspielen - dennoch erheblich. Die institutionalisierenden Tendenzen im eSport (bspw. das 2003 eingerichtete female Gaming samt einer weiblichen Liga innerhalb der Ligenstruktur der ESL) können mitunter als erste reaktionäre Reflexe einer Wiedereinflechtung des virtuellen Raumes in soziale Muster wahrgenommen werden - dabei geht es nicht nur um eine Ökonomisierung des eSports, sondern um die Sicherstellung der Beständigkeit sozialer Muster und damit Wirklichkeit (vgl. Streubel/Arbeitskreis Digital-Game & -Gaming Forschung 2010).

"Wir alle sind cyborgs - so Haraway - Kreaturen, halb Mensch, halb elektronische Maschine, die sich auf dem Weg in eine Gesellschaft hybrider Maschinen und Organismen befinden. Der/die cyborg verweist nun unübersehbar auf die Fragilität und Künstlichkeit des Körpers und seiner an ihm sich festsetzenden Identitäten. Der physische Körper, traditionellerweise als vertrauensvoller Grund für ein komplexes Bündel von Identitäten angenommen, hat in einer bio- und kommunikationstechnologischen Gesellschaft seine Unschuld eingebüßt." (Angerer 1995: 24)

Vieles deutet darauf hin, dass wir weder Cyborgs sind noch Unschuld eingebüßt haben - stattdessen schrumpft das 'komplexe Bündel von Identitäten' auf ein immer kleineres Format, gerade und erst recht je kontingenter die dem Körper anhaftenden Zuordnungen erlebt werden.

Literatur

- Aarseth, Espen J. (1997): *Cybertext. Perspectives on ergodic literature.* (1. Aufl.) Baltimore [u.a.]: Johns Hopkins Univ. Press.
- Angerer, Marie-Luise (1995): *The body of gender. Körper. Geschlechter. Identitäten.* In: Dies. (Hg.): *The body of gender. Körper, Geschlechter, Identitäten.* (1. Aufl.) Wien: Passagen-Verl. (S. 17-34)
- Angerer, Marie-Luise (1999): *Neue Technologien / Neue Grenzerfahrungen: Cyberbodies.* In: Faßler, Manfred (Hg.): *Alle möglichen Welten. Virtuelle Realität - Wahrnehmung - Ethik der Kommunikation.* (1. Aufl.) München: Fink. (S. 163-181)
- Baecker, Dirk (2007a): *Das Relativitätsprinzip.* In: Ders.: *Studien zur nächsten Gesellschaft.* (1. Aufl.) Frankfurt a.M.: Suhrkamp. (S. 206-228)
- Baecker, Dirk (2007b): *Studien zur nächsten Gesellschaft.* (1. Aufl.) Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Bartels, Klaus (2007): *Vom Elephant Land bis Second Life. Eine Archäologie des Computerspiels als Raumprothese.* In: *Hamburger Hefte zur Medienkultur* 5, S. 82-100.
- Baudrillard, Jean (1979): *Im Schatten der schweigenden Mehrheiten oder das Ende des Sozialen.* In: *Freibeuter* 1-2, S. 17-33, 37-55.
- Baudrillard, Jean (1989): *Videowelt und fraktales Subjekt.* In: *Ars Electronica* (Hg.): *Philosophien der neuen Technologie.* (1. Aufl.) Berlin: Merve-Verl. (S. 113-131)
- Beck, Ulrich / Beck-Gernsheim, Elisabeth (2008): *Individualisierung in modernen Gesellschaften. Perspektiven und Kontroversen einer subjektorientierten Soziologie.* [Original: (1994)] In: Dies. (Hg.): *Risikante Freiheiten. Individualisierung in modernen Gesellschaften.* (7. Aufl.) Frankfurt a.M.: Suhrkamp. (S. 10-42)
- Beck-Gernsheim, Elisabeth (2008): *Gesundheit und Verantwortung im Zeitalter der Gentechnologie.* [Original: (1994)] In: Beck, Ulrich / Beck-Gernsheim, Elisabeth (Hg.): *Risikante Freiheiten. Individualisierung in modernen Gesellschaften.* (7. Aufl.) Frankfurt a.M.: Suhrkamp. (S. 316-335)
- Berger, Peter L. / Luckmann, Thomas (2003): *Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Eine Theorie der Wissenssoziologie.* (19. Aufl.) [Original: (1966)] Frankfurt a.M.: Fischer-Taschenbuch-Verl.
- Blumenberg, Hans (1981): *"Nachahmung der Natur". Zur Vorgeschichte der Idee des schöpferischen Menschen.* [Original: (1957)] In: Ders.: *Wirklichkeiten in denen wir leben. Aufsätze und eine Rede.* (1. Aufl.) Stuttgart: Reclam. (S. 55-103)
- Blumenberg, Hans (2007): *Die Genesis der kopernikanischen Welt (Band 3). Der kopernikanische Komparativ. Die kopernikanische Optik.* (4. Aufl.) [Original: (1975)] Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Bourdieu, Pierre (1979): *Entwurf einer Theorie der Praxis auf der ethnologischen Grundlage der kabyllischen Gesellschaft.* (1. Aufl.) [Original: (1972)] Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Bowker, Geoffrey C. / Star, Susan Leigh (1999): *Sorting things out. Classification and its consequences.* (1. Aufl.) Cambridge, Mass. [u.a.]: MIT Press.
- Daele, Wolfgang van den (2009): *Thesen zur ethischen Debatte um das Neuro-Enhancement.* In: Deutscher Ethikrat (Hg.): *Der steuerbare Mensch? - Über Einblicke und Eingriffe in unser Gehirn - Vorträge der Jahrestagung des Deutschen Ethikrates 2009.* (1. Aufl.) Berlin: Deutscher Ethikrat. (S. 107-114)

Descartes, René (1992): Meditationen über die Grundlagen der Philosophie. Meditationes de prima philosophia. (3. Aufl.) [Original: (1641)] Hamburg: Meiner.

Dovgonos, Anna / Compagna, Diego (2011, i.E.): Die 'Pflichten gegenüber sich selbst'. Der Konsum von Bio-Lebensmitteln im Kontext gesellschaftlicher Individualisierung. (WPktS 01/2011) In: Compagna, Diego / Shire, Karen (Hg.): Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien. (Duisburg: Universität Duisburg-Essen, Institut für Soziologie.) http://www.uni-due.de/soziologie/compagna_wppts, im Erscheinen.

Durkheim, Emile (1999): Über soziale Arbeitsteilung. Studie über die Organisation höherer Gesellschaften. (3. Aufl.) [Original: (1930)] Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

Foucault, Michel (1978): Dispositive der Macht. Über Sexualität, Wissen und Wahrheit. (1. Aufl.) Berlin: Merve Verl.

Foucault, Michel (1993a): Die politische Technologie der Individuen. [Original: (1988)] In: Martin, Luther H. / Gutman, Huck / Hutton, Patrick H. (Hg.): Technologien des Selbst. (1. Aufl.) Frankfurt a.M.: Fischer. (S. 168-187)

Foucault, Michel (1993b): Technologien des Selbst. [Original: (1988)] In: Martin, Luther H. / Gutman, Huck / Hutton, Patrick H. (Hg.): Technologien des Selbst. (1. Aufl.) Frankfurt a.M.: Fischer. (S. 24-62)

Foucault, Michel (1997): Der Wille zum Wissen. Sexualität und Wahrheit 1. (9. Aufl.) [Original: (1976)] Frankfurt a.M.: Suhrkamp-Taschenbuch-Verl.

Foucault, Michel (2002): Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses. (14. Aufl.) [Original: (1975)] Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

Foucault, Michel (2004a): Der Gebrauch der Lüste. Sexualität und Wahrheit 2. (8. Aufl.) [Original: (1984)] Frankfurt a.M.: Suhrkamp-Taschenbuch-Verl.

Foucault, Michel (2004b): Die Sorge um sich. Sexualität und Wahrheit 3. (8. Aufl.) [Original: (1984)] Frankfurt a.M.: Suhrkamp-Taschenbuch-Verl.

Frank, Manfred (1997): Was ist Neostukturalismus?. (5. Aufl.) [Original: (1983)] Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

Friedman, Ted (1995): Making sense of software. Computer games and interactive textuality. In: Jones, Steven G. (Hg.): CyberSociety. Computer-mediated communication and community. (1. Aufl.) Thousand Oaks [u.a.]: Sage Publications. (S. 73-89)

Gärtner, Nadja / Arbeitskreis Digital-Game & -Gaming Forschung, (2010): Wer sind die "Spieler von nebenan"? Gruppenbildung, Typologie und Kommunikation in der virtuellen Realität des Cyberspace am Beispiel von WoW-Spieler/innen. (WPktS 02/2010) In: Compagna, Diego / Shire, Karen (Hg.): Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien. (Duisburg: Universität Duisburg-Essen, Institut für Soziologie.) http://www.uni-due.de/soziologie/compagna_wppts, letzter Abruf: 23.10.2010.

Garfinkel, Harold (2007): Passing and the managed achievement of sex status in an intersexed person. Part 1. [Original: (1967)] In: Ders.: Studies in ethnomethodology. (11. Aufl.) Cambridge: Polity Press. (S. 116-185)

Gebauer, Gunter (1996): Das Spiel in der Arbeitsgesellschaft. Über den Wandel des Verhältnisses von Arbeit und Spiel. In: Paragrana 5 (2), S. 23-39.

Giddens, Anthony (1997): Die Konstitution der Gesellschaft. Grundzüge einer Theorie der Strukturierung. (3. Aufl.) [Original: (1984)] Frankfurt a.M. [u.a.]: Campus-Verl.

Greshoff, Rainer / Kneer, Georg / Schimank, Uwe (2003): Einleitung. In: Dies. (Hg.): Die Transintentionalität des Sozialen. Eine vergleichende Betrachtung klassischer und moderner Sozialtheorien. (1. Aufl.) Wiesbaden: Westdt. Verl. (S. 9-18)

Habermas, Jürgen (2008): Individuierung durch Vergesellschaftung. [Original: (1988)] In: Beck, Ulrich / Beck-Gernsheim, Elisabeth (Hg.): Riskante Freiheiten. Individualisierung in modernen Gesellschaften. (7. Aufl.) Frankfurt a.M.: Suhrkamp. (S. 437-446)

Hahn, Alois (1982): Zur Soziologie der Beichte und anderer Formen institutionalisierter Bekenntnisse. Selbstthematisierung und Zivilisationsprozess. In: Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie 34, S. 408-434.

Hahn, Alois (1986): Differenzierung, Zivilisationsprozeß, Religion. Aspekte einer Theorie der Moderne. In: Neidhardt, Friedhelm / Lepsius, M. Rainer / Weiß, Johannes (Hg.): Kultur und Gesellschaft. René König, dem Begründer der Sonderhefte, zum 80. Geburtstag gewidmet. (1. Aufl.) Opladen: Westdt. Verl. (S. 214-231)

Haraway, Donna (1995): Ein Manifest für Cyborgs. Feminismus im Streit mit den Technowissenschaften. [Original: (1984)] In: Dies.: Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen. (1. Aufl.) Frankfurt [u.a.]: Campus-Verl. (S. 33-72)

Haraway, Donna (2006): Monströse Versprechen. Eine Erneuerungspolitik für un/an/geeignete Andere. [Original: (1992)] In: Dies.: Monströse Versprechen. Die Gender- und Technologie-Essays. (2. Aufl.) Hamburg [u.a.]: Argument-Verl. (S. 11-80)

Heins, Volker (1990): Strategien der Legitimation. Das Legitimationsparadigma in der politischen Theorie. (1. Aufl.) Münster: Westfälisches Dampfboot.

Heintz, Bettina (1993): Die Herrschaft der Regel. Zur Grundlagengeschichte des Computers. (1. Aufl.) Frankfurt a.M. [u.a.]: Campus-Verl.

Hillebrandt, Frank (1999): Exklusionsindividualität. Moderne Gesellschaftsstruktur und die soziale Konstruktion des Menschen. (1. Aufl.) Opladen: Leske + Budrich.

Honneth, Axel / Joas, Hans (1980): Soziales Handeln und menschliche Natur. Anthropologische Grundlagen der Sozialwissenschaften. (1. Aufl.) Frankfurt a.M. [u.a.]: Campus Verl.

Imhof, Arthur E. (1984): Die verlorenen Welten. Alltagsbewältigung durch unsere Vorfahren - und weshalb wir uns heute so schwer damit tun. (1. Aufl.) München: Beck.

Kalender, Ute (2010): Subtle pressures, coercive sterilizations and denials of access. A trans-crip approach to reproductive subjectivation. In: Graduate Journal of Social Science 7 (2), S. 76-94.

Kaminski, Winfred / Witting, Tanja (Hg.) (2007): Digitale Spielräume. Basiswissen Computer- und Videospiele. (1. Aufl.) München: Kopaed.

Kerr, Aphra (2006): The business and culture of digital games. Gamework/Gameplay. (1. Aufl.) London [u.a.]: SAGE.

Knorr-Cetina, Karin (1988): Das naturwissenschaftliche Labor als Ort der Verdichtung von Gesellschaft. In: Zeitschrift für Soziologie 17 (2), S. 85-101.

Landes, David S. (2000): Revolution in time. Clocks and the making of the modern world. (2. Aufl.) [Original: (1983)] Cambridge, MA: Harvard University Press.

Lemke, Thomas (2008): Gouvernementalität und Biopolitik. (2. Aufl.) [Original: (2007)] Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwissenschaften.

Luhmann, Niklas (1994): Die Wissenschaft der Gesellschaft. (2. Aufl.) [Original: (1990)] Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

- Luhmann, Niklas (2005): Identität. Was oder wie. [Original: (1990)] In: Ders.: Konstruktivistische Perspektiven. Soziologische Aufklärung 5. (3. Aufl.) Wiesbaden: VS, Verl. für Sozialwiss. (S. 15-30)
- Luhmann, Niklas (2008a): Die gesellschaftliche Differenzierung und das Individuum. [Original: (1987)] In: Ders.: Die Soziologie und der Mensch. Soziologische Aufklärung 6. (3. Aufl.) Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss. (S. 121-136)
- Luhmann, Niklas (2008b): Copierte Existenz und Karriere. Zur Herstellung von Individualität. [Original: (1989)] In: Beck, Ulrich / Beck-Gernsheim, Elisabeth (Hg.): Riskante Freiheiten. Individualisierung in modernen Gesellschaften. (7. Aufl.) Frankfurt a.M.: Suhrkamp. (S. 191-200)
- Maasen, Sabine (2005): Schönheitschirurgie. Schnittflächen flexiblen Selbstmanagements. In: Orland, Barbara (Hg.): Artificielle Körper - Lebendige Technik. Technische Modellierungen des Körpers in historischer Perspektive. (1. Aufl.) Zürich: Chronos-Verl. (S. 239-260)
- Mannheim, Karl (1995): Ideologie und Utopie. (8. Aufl.) [Original: (1929)] Frankfurt a.M.: Klostermann.
- Mauss, Marcel (1978): Die Techniken des Körpers. [Original: (1935)] In: Ders.: Soziologie und Anthropologie (Band 2). Gabentausch. Soziologie und Psychologie. Todesvorstellung. Körpertechniken. Begriff der Person. (1. Aufl.) Frankfurt a.M. [u.a.]: Ullstein. (S. 197-220)
- Mead, George H. (1987): Die soziale Identität. [Original: (1913)] In: Ders.: Gesammelte Aufsätze (Band 1). (1. Aufl.) Frankfurt a.M.: Suhrkamp. (S. 241-249)
- Mead, George H. (2002): Geist, Identität und Gesellschaft. Aus der Sicht des Sozialbehaviorismus. (13. Aufl.) [Original: (1934)] Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Müller, Hans-Peter (1992): Gesellschaftliche Moral und individuelle Lebensführung. Ein Vergleich von Emile Durkheim und Max Weber. In: Zeitschrift für Soziologie 21 (1), S. 49-60.
- Mumford, Lewis (1986): The monastery and the clock. Technics and civilization. [Original: (1934)] In: Miller, Donald L. (Hg.): The Lewis Mumford reader. (1. Aufl.) New York: Pantheon Books. (S. 324-332)
- Neitzel, Britta (2001): Die Frage nach Gott. Oder warum spielen wir eigentlich so gerne Computerspiele. In: Ästhetik und Kommunikation 115, S. 61-67.
- Neitzel, Britta (2004a): Wer bin ich?. Thesen zur Avatar-Spieler Bindung. In: Neitzel, Britta / Bopp, Matthias / Nohr, Rolf F. (Hg.): "See? I'm real.". Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von 'Silent Hill'. (1. Aufl.) Münster [u.a.]: LIT. (S. 193-212)
- Neitzel, Britta (2004b): Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospielen. [Original: (2000)] Weimar: Dissertation, Bauhaus-Universität Weimar, Fakultät Medien.
- Neitzel, Britta (2007): Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen. In: Hamburger Hefte zur Medienkultur 5, S. 8-28.
- Nohr, Rolf F. (2007): Raumfetischismus. Topographien des Spiels. In: Hamburger Hefte zur Medienkultur 5, S. 61-81.
- Nollmann, Gerd (2005): Individualisierung und ungleiche Strukturierung des Körpers. Ein weberianischer Blick auf den kulturellen Wandel körperbezogener Deutungen. In: Schroer, Markus (Hg.): Soziologie des Körpers. (1. Aufl.) Frankfurt a.M.: Suhrkamp. (S. 139-165)
- Orbach, Susie (2009): Bodies. (1. Aufl.) London: Profile Books.

- Orland, Barbara (2005b): Wo hören Körper auf und fängt Technik an?. Historische Anmerkungen zu posthumanistischen Problemen. In: Dies. (Hg.): *Artifizielle Körper - Lebendige Technik. Technische Modellierungen des Körpers in historischer Perspektive*. (1. Aufl.) Zürich: Chronos-Verl. (S. 9-42)
- Orland, Barbara (Hg.) (2005a): *Artifizielle Körper - Lebendige Technik. Technische Modellierungen des Körpers in historischer Perspektive*. (1. Aufl.) Zürich: Chronos-Verl.
- Parsons, Talcott (1968): *The structure of social action. A study of social theory with special reference to a group of recent European writers*. (3. Aufl.) [Original: (1937)] New York, NY [u.a.]: Free Press [u.a.].
- Parsons, Talcott (1975): *Gesellschaften. Evolutionäre und komparative Perspektiven*. (1. Aufl.) [Original: (1966)] Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Parsons, Talcott (1994): *Aktor, Situation und normative Muster. Ein Essay zur Theorie sozialen Handelns*. (1. Aufl.) Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Pias, Claus (2002): *Computer-Spiel-Welten*. (1. Aufl.) München: Sequenzia.
- Plessner, Helmuth (1961): *Lachen und Weinen. Eine Untersuchung nach den Grenzen menschlichen Verhaltens*. (3. Aufl.) [Original: (1941)] München [u.a.]: Francke.
- Plessner, Helmuth (1975): *Die Stufen des Organischen und der Mensch. Einleitung in die philosophische Anthropologie*. (3. Aufl.) [Original: (1928)] Berlin [u.a.]: de Gruyter.
- Poster, Mark (2008): Die Sorge um sich im Hyperrealen. In: *Paragrana* 17 (1), S. 201-227.
- Rammert, Werner (2008): Where the action is. Distributed agency between humans, machines and programs. (TUTS-WP-4-2008) In: *Technische Universität Berlin, Techniksoziologie* (Hg.): *Technical University Technology Studies Working Papers*. (Berlin: Technische Universität Berlin, Techniksoziologie.) <http://www2.tu-berlin.de/~soziologie/Tuts/index.php?tuts=5&langu=de>, letzter Abruf: 04.08.2008.
- Rammert, Werner / Schulz-Schaeffer, Ingo (2002): *Technik und Handeln. Wenn soziales Handeln sich auf menschliches Verhalten und technische Abläufe verteilt*. In: Dies. (Hg.): *Können Maschinen handeln? Soziologische Beiträge zum Verhältnis von Mensch und Technik*. (1. Aufl.) Frankfurt a.M. [u.a.]: Campus-Verl. (S. 11-64)
- Sarasin, Philipp (2001): *Reizbare Maschinen. Eine Geschichte des Körpers 1765 - 1914*. (1. Aufl.) Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Schneider, Werner (2005): Der Prothesen-Körper als gesellschaftliches Grenzproblem. In: Schroer, Markus (Hg.): *Soziologie des Körpers*. (1. Aufl.) Frankfurt a.M.: Suhrkamp. (S. 371-397)
- Schneider, Wolfgang L. (2002): *Grundlagen der soziologischen Theorie* (Band 1). Weber - Parsons - Mead - Schütz. (1. Aufl.) Wiesbaden: Westdt. Verl.
- Schroer, Markus (2005): Zur Soziologie des Körpers. In: Ders. (Hg.): *Soziologie des Körpers*. (1. Aufl.) Frankfurt a.M.: Suhrkamp. (S. 7-47)
- Scott-Heron, Gil (1970): *The Revolution Will Not Be Televised*. In: *A New Black Poet - Small Talk at 125th and Lenox*. Label: Flying Dutchman/RCA, FD-10143 (Side A, Track 1).
- Sleegers, Jürgen (2007): Und das soll Spaß machen?. Faszinationskraft. In: Kaminski, Winfred / Witting, Tanja (Hg.): *Digitale Spielräume. Basiswissen Computer- und Videospiele*. (1. Aufl.) München: Kopaed. (S. 17-20)

Streubel, Anett / Arbeitskreis Digital-Game & -Gaming Forschung, (2010): Female Teams im eSport. Re-Konstruktion der Kategorie Geschlecht. (WPktS 05/2010) In: Compagna, Diego / Shire, Karen (Hg.): Working Papers kultur- und techniksoziologische Studien. (Duisburg: Universität Duisburg-Essen, Institut für Soziologie.) http://www.uni-due.de/soziologie/compagna_wppts, letzter Abruf: 12.11.2010.

Thon, Jan-Noel (2007): Unendliche Weiten?. Schauplätze, fiktionale Plätze und soziale Räume heutiger Computerspiele. In: Hamburger Hefte zur Medienkultur 5, S. 29-60.

Treiber, Hubert / Steinert, Heinz (1980): Die Fabrikation des zuverlässigen Menschen. Über die "Wahlverwandschaft" von Kloster- und Fabrikdisziplin. (1. Aufl.) München: Moos.

Villa, Paula-Irene (2006): Sexy Bodies. Eine soziologische Reise durch den Geschlechtskörper. (3. Aufl.) [Original: (1999)] Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften/GWV Fachverlage GmbH.

Villa, Paula-Irene (Hg.) (2008): Schön normal. Manipulationen am Körper als Technologien des Selbst. (1. Aufl.) Bielefeld: transcript.

Volti, Rudi (2006): Society and technological change. (5. Aufl.) [Original: (1988)] New York: Worth Publ.

Weber, Jutta (2003a): Hybride Technologien. Technowissenschaftsforschung als transdisziplinäre Übersetzungspolitik. In: Knapp, Gudrun-Axeli / Wetterer, Angelika (Hg.): Achsen der Differenz. (1. Aufl.) Münster: Westfälisches Dampfboot. (S. 198-226)

Weber, Jutta (2003b): Umkämpfte Bedeutungen. Naturkonzepte im Zeitalter der Technoscience. (1. Aufl.) Frankfurt a.M. [u.a.]: Campus-Verl.

Weber, Max (1990): Wirtschaft und Gesellschaft. Grundriss der verstehenden Soziologie. (5., rev. Aufl., Nachdr. v. 1972.) [Original: (1921-1922)] Tübingen: Mohr.

Wehling, Peter (2008): Biomedizinische Optimierung des Körpers. Individuelle Chance oder suggestive soziale Norm?. In: Rehberg, Karl-Siegbert (Hg.): Die Natur der Gesellschaft. Verhandlungen des 33. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in Kassel 2006. (1. Aufl.) Frankfurt a.M. [u.a.]: Campus-Verl. (S. 945-960)

Wehling, Peter / Viehöver, Willy / Keller, Reiner / Lau, Christoph (2007): Zwischen Biologisierung des Sozialen und neuer Biosozialität. Dynamiken der biopolitischen Grenzüberschreitung. In: Berliner Journal für Soziologie 17 (4), S. 547-567.

Wittgenstein, Ludwig (1990): Philosophische Untersuchungen. [Original: (1953)] In: Ders.: Werkausgabe Band 1. Tractatus logico-philosophicus, Tagebücher 1914-1916, Philosophische Untersuchungen. (7. Aufl.) Frankfurt a.M.: Suhrkamp. (S. 225-580)

Witting, Tanja (2007): Aber ist das nicht gefährlich?. Risiken und Chancen. In: Kaminski, Winfred / Witting, Tanja (Hg.): Digitale Spielräume. Basiswissen Computer- und Videospiele. (1. Aufl.) München: Kopaed. (S. 21-25)

Yee, Nick / Ellis, Jason / Ducheneaut, Nicolas (2009): The Tyranny of Embodiment. In: Artifact 2, S. 1-6.